

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

PC DVD-ROM

Might & Magic Heroes VI



OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI (PADACZCE)

PROSIMY PRZECZYTAĆ PONISZE OSTRZEENIE PRZED URUCHOMIENIEM NINIEJSZEJ GRY LUB PRZEKAZANIEM JEJ DZIECIOM.

Niektórzy ludzie są skłonni do ulegania atakom padaczki lub utraty przytomności po dłuszym wpatrywaniu się w migoczące światła lub wzory świetlne. U takich osób podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo mogą wystąpić objawy padaczki.

Przypadki takie mogą mieć miejsce, nawet jeśli dana osoba nie chorowała na padaczkę ani nie zdradzała podobnych objawów. Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji (ataki drgawek, nagłe utraty przytomności) w warunkach migoczącego oświetlenia, przed rozpoczęciem gry poradź się lekarza.

Zalecamy rodzicom obserwację zachowania dzieci podczas gry. Jeśli występowanie któregoś z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałki ocznej, omdlenie, dezorientacja, mimowolne ruchy czy drgawki, NATYCHMIAST przerwij zabawę i udaj się do lekarza.

SPIS TREŚCI

INSTALACJA 2
USTAWIENIA GRY 3
PODSTAWOWE OPCJE STEROWANIA 9
MAPA GRY 10
ROZGRYWKA NA MAPIE GRY 14
ZARZĄDZANIE BOHATERAMI 20
WIDOK MIASTA 24
BITWA 27
GWARANCJA 34
WSPARCIE TECHNICZNE 35

INSTALACJA

Instalacja gry Might & Magic® Heroes® VI

Włóż płytę z grą do napędu DVD. Jeżeli opcja autoodtwarzania jest włączona, instalacja gry rozpocznie się automatycznie. Jeżeli opcja jest wyłączona, kliknij dwukrotnie ikonę napędu DVD w oknie „Mój Komputer”. Znajdź plik Autorun.exe na liście plików i folderów, a następnie kliknij dwukrotnie, aby rozpocząć instalację. Wybierz opcję Instaluj, aby uruchomić instalację. Następnie wykonaj polecenia kreatora instalacji, aby zainstalować grę na komputerze.

Deinstalacja gry Might & Magic® Heroes® VI

Aby odinstalować grę, kliknij ikonę „Usuń Grę” w menu Start i wykonaj polecenia. Stosuj się do zaleceń kreatora deinstalacji.

USTAWIENIA GRY

Aby uruchomić grę, kliknij dwukrotnie ikonę na pulpicie lub wybierz element menu Start uruchamiający grę.

Menu główne

Po wprowadzeniu do gry, na ekranie pojawi się menu główne, które umożliwia dostęp do trybu gry, profilu, widżetów oraz opcji gry.



Okno trybu jednoosobowego

Na tym ekranie możesz rozpocząć nową lub kontynuować wcześniejszą kampanię, wczytać zapisane gry, wczytać mapę scenariusza jednoosobowego lub rozegrać grę wieloosobową z przeciwnikami sterowanymi przez komputer.

Okno trybu gry wieloosobowej

Na tym ekranie możesz stworzyć lub kontynuować grę na mapie wieloosobowej, a także dołączyć do już istniejącej gry. Możesz także rozpocząć grę na mapie w trybie hotseat. Możesz przechodzić pomiędzy oknami **tworzenia gry wieloosobowej, dołączania do gry wieloosobowej** oraz **klasycznej gry hotseat** za pomocą trzech zakładek w dolnym lewym rogu okna trybu jednoosobowego – wystarczy kliknąć je jednokrotnie.

Usługa CONFLUX

Usługa Conflux udostępnia elementy związane z rozgrywką online. Jest ona dostępna przez pasek zadań Conflux, który zawiera **widżety usługi Conflux, okno dynastii** oraz **ołtarz życzeń.**

Na ekranie menu głównego będzie widoczny pasek zadań usługi Conflux. Pasek ten jest jednak domyślnie ukrywany w trakcie gry. Możesz ukryć lub pokazać pasek zadań usługi Conflux, klikając przycisk w prawym górnym rogu ekranu.

Przycisk trybu online (na lewo od przycisku pokaż/ukryj pasek zadań usługi Conflux) wyświetla stan połączenia z internetem: kolor niebieski oznacza połączenie, szary – brak połączenia. Kliknij przycisk trybu online, aby połączyć się lub rozłączyć z usługą Conflux.

Widżety usługi CONFLUX

Widżety usługi Conflux są dostępne tylko w trybie online. Są to podstawowe narzędzia, które pozwalają na uzyskiwanie informacji i dołączenie do społeczności gry Might & Magic® Heroes® VI.

Można je znaleźć na górze ekranu, po lewej stronie paska zadań usługi Conflux – znajduje się tam przycisk zarządzania widżetami oraz skróty do widżetów. Kliknij na skrót do widżetu, aby go włączyć lub wyłączyć.
Aby wybrać widżety usługi Conflux, kliknij przycisk zarządzania widżetami Conflux w lewym górnym rogu menu głównego. Pozwala on na włączanie oraz wyłącznie poszczególnych widżetów. Widżety usługi Conflux nie pojawią się na pasku zadań usługi Conflux, jeżeli nie zostaną aktywowane.

O ile pozycje widżetów nie są zablokowane w oknie zarządzania widżetami usługi Conflux, kolejność skrótów można zmienić za pomocą przeciągania.

Kiedy pasek zadań usługi Conflux jest ukryty, widżety usługi Conflux mogą zostać przypięte do górnej części ekranu. Jest to szczególnie pomocne przy śledzeniu rozmów na czacie gry.
Można także zminimalizować otwarte widżety za pomocą przycisku minimalizacji widżetów w prawym dolnym rogu ekranu, obok zegara.
Poniżej znajduje się lista dostępnych widżetów:
- **Wiadomości** – dzięki temu widżetowi sprawdzisz najnowsze oficjalne wiadomości.
- **Znajomi** – służy do zarządzania listą znajomych, sprawdzania ich dostępności, a także zaczynania rozmów.
- **Czat** – służy do rozmowy z dostępnymi graczami w pokojach lub prywatnie.
- **Skype®** – służy do rozmowy z kontaktami z programu Skype bezpośrednio przez grę.
- **Rankingi** – służy do porównywania własnych wyników z wynikami znajomych oraz innych graczy.
- **Notatki** – służy do tworzenia notatek i zapisywania ich online.
- **UPLAY** – służy do śledzenia akcji Uplay i nagród.

Okno rodu

Okno rodu jest dostępne jedynie w trakcie gry online. Znajduje się na nim podsumowanie informacji o graczu oraz jego rodzie. Dostępne okna to: **profil internetowy rodu, bohaterowie rodu, bestiariusz rodu** oraz **osiągnięcia rodu i ołtarz życzeń**. Można przełączać między nimi, klikając zakładki w lewym dolnym rogu okna rodu.

Profil internetowy rodu

W oknie profilu internetowego rodu można wyświetlić lub zmodyfikować szczegółowe informacje o graczu i opis dynastii, a także wyświetlić aktualne statystyki oraz rekordy.

W szczegółowych informacjach o graczu można zobaczyć oraz zmienić następujące dane:
- **Portret profilu** – możesz wybrać jeden z domyślnych portretów lub wykupić nowy w ołtarzu życzeń za żetony rodowe.
- **Nazwa użytkownika** – wyświetla nazwę profilu.
- **Tytuł** – w ołtarzu życzeń możesz kupić tytuł za żetony rodowe.

Opis rodu zawiera następujące informacje:
- **Poziom rodu**
- **Żetony rodowe**
- **Punkty rodowe**

W dziale „Ulubiony bohater” możesz wybrać bohatera, którego zaprezentujesz innym graczom.
W dziale „Ulubione osiągnięcia” możesz wybrać do czterech osiągnięć, które chcesz zaprezentować innym graczom. Znajdują się tam także ostatnio odblokowane osiągnięcia.

W części „Ostatnie gry” znajdują się informacje o ostatnich grach jedno– oraz wieloosobowych, a także ich wyniki.

W części „Statystyki gracza” znajdują się statystyki gier jednoosobowych – oraz wieloosobowych.

Bohaterowie rodu

Okno bohaterów rodu pokazuje wszystkich bohaterów rodu. W oknie tym można stworzyć nowych bohaterów oraz zmodyfikować już istniejących.

W górnej części znajdują się domyślni oraz stworzeni przez gracza bohaterowie z trybu kampanii. Pojawiają się tu jedynie bohaterowie, którymi ukończysz kampanie poszczególnych frakcji.

Tymi bohaterami możesz zagrać w trybie wieloosobowym oraz we własnych grach jednoosobowych.

Możesz przemieszczać się między oknami **informacji, broni rodowych, cech rodowych i zdolności,** klikając jedną z czterech zakładek na środku okna bohaterów rodu.

Okno **informacji** zawiera modele 3D, historię, statystyki oraz reputację wybranego bohatera. Wyboru bohatera można dokonać w górnej części okna.

Okno **broni rodowych** zawiera bronie rodowe posiadane przez bohaterów rodu. Możesz tu także przekazać broń bohaterowi. W tym celu zaznacz bohatera w górnej części okna, następnie wybierz broń, którą chcesz mu przekazać.

Okno **cech rodowych** wyświetla cechy rodowe posiadane przez bohaterów rodu. Dzięki niej przekażesz także cechy rodowe swoim bohaterom. Możesz umieścić cechy rodowe w polach cech rodowych bohatera.
Możesz także zmienić cechy rodowe pomiędzy mapami kampanii (niedostępne w przypadku misji instruktażowej).

W oknie **zdolności** możesz wyświetlić drzewko zdolności bohatera, a także przeprowadzić symulację szablonów drzewka zdolności.

Bestiariusz rodu

Tu możesz znaleźć informacje na temat stworzeń napotkanych w trakcie podróży po Ashanie.

Osiągnięcia rodu

Tutaj obejrzysz wszystkie osiągnięcia rodu zdobyte podczas gry. Możesz także obejrzeć postępy w grze, cele wymagane dla każdego z osiągnięć rodu, a także ilość żetonów rodowych, które otrzymasz za odblokowanie każdego osiągnięcia rodu.

Ołtarz życzeń

Ołtarz życzeń jest dostępny tylko podczas rozgrywki online. Możesz tu wydawać żetony rodowe, które otrzymasz po zdobyciu osiągnięć rodu, i kupować za nie premie – cechy rodowe, bronie rodowe, nowe portrety do profilu gracza itd. Uwaga: jeżeli zdobędziesz nowy poziom rodu, w ołtarzu życzeń pojawią się nowe premie!

Wczytaj grę
Aby wczytać zapisaną grę, najpierw wybierz ją z listy. Pliki zapisu gier są podzielone według trybów gry: Zapis trybu kampanii, Zapis trybu potyczki, Zapis trybu scenariusza, Zapis trybu hotseat. Wybraną grę możesz wczytać lub usunąć z komputera.

Opcje
Opcje gry są dostępne w menu opcji. Można je otworzyć z menu głównego – w tym celu należy kliknąć przycisk opcji. Podczas gry można uruchomić je, klikając ikonę opcji w dolnym prawym rogu ekranu.

Opcje dzielą się na cztery kategorie: **grafika, dźwięk, gra** oraz **skróty klawiszowe.**

W każdej zakładce opcji znajdują się przyciski ustawień domyślnych oraz zastosowywania zmian. Kliknięcie przycisku ustawień domyślnych przywróci ustawienia domyślne w danej zakładce. Kliknięcie przycisku zastosowania zmian spowoduje zastosowanie nowych ustawień we wszystkich zakładkach. Uwaga: niektóre zmiany wymagają ponownego uruchomienia gry!

PODSTAWOWE OPCJE STEROWANIA

Sterowanie za pomocą myszki
Lewy przycisk myszki służy głównie do sterowania bohaterem, wchodzenia w interakcje z otoczeniem oraz używania interfejsu gry. Kliknięcie prawym przyciskiem elementu gry lub interfejsu wyświetli podpowiedzi z dodatkowymi informacjami.

Możesz przewijać mapę gry przesuwając wskaźnik myszy na krawędź ekranu lub przesuwając myszkę przy wciśniętym środkowym przycisku.

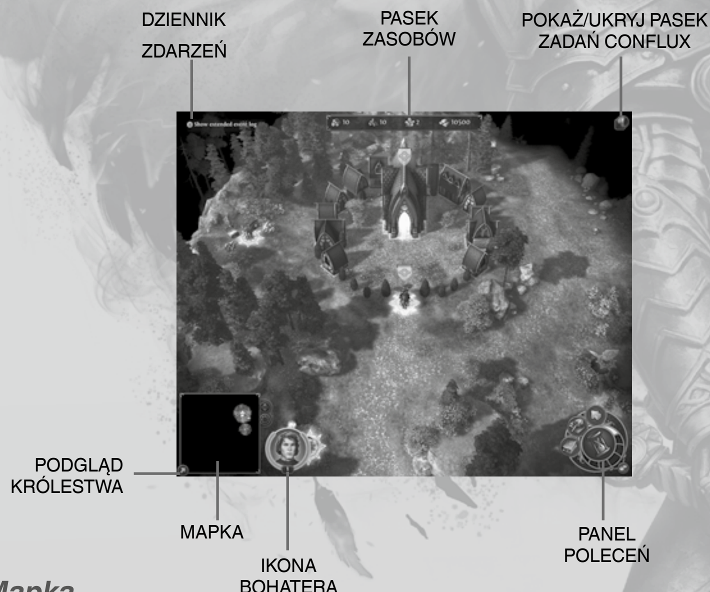
Możesz przybliżać lub oddalać mapę gry oraz pole bitwy za pomocą kółka myszki.

Skróty klawiszowe
Wiele akcji w grze jest przyporządkowanych do skrótów klawiszowych. Aby wyświetlić i zmodyfikować skróty, wybierz zakładkę skrótów klawiszowych z menu opcji.

Możesz obracać kamerę za pomocą klawiszy Delete oraz Page Down. Możesz przywrócić domyślne ustawienia pozycji, przybliżenia oraz obrotu kamery za pomocą klawisza End.

MAPA GRY

Interfejs główny mapy gry



Mapka

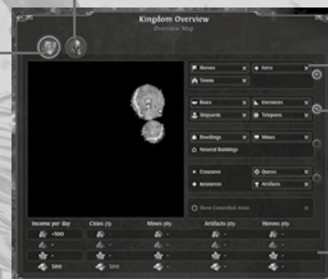
Mapka jest pomniejszonym przedstawieniem całej mapy gry. Niewielki trapez symbolizuje obszar pokazywany przez kamerę na mapie gry. Pozycje bohaterów, miast, fortów, kopalni oraz siedlisk są zaznaczone ikonami. Na mapce znajdują się trzy przyciski:

1. Powierzchnia/podziemia – przełącza pomiędzy widokiem podziemi a widokiem powierzchni.
2. Wł./wył. widok stref kontroli – włącza lub wyłącza widoczność stref kontroli na mapce.
3. Podgląd królestwa – otwiera okno z widokiem całego królestwa.



Podgląd królestwa

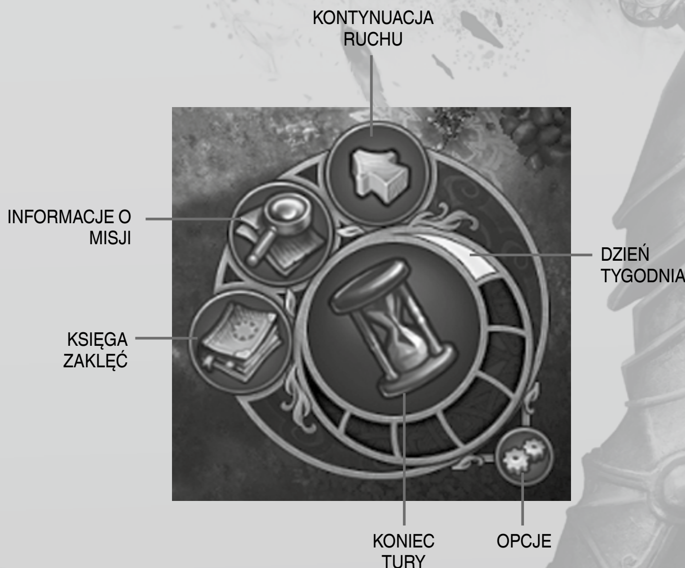
W oknie tym znajdują się dwie zakładki. Pierwsza z nich wyświetla obszar całej mapy gry. Zawiera też znaczniki, które można włączać lub wyłączać za pomocą ikon po prawej stronie okna. W dolnej części okna znajdują się informacje na temat produkcji zasobów w królestwie gracza. Druga zakładka pokazuje liczbę stworzeń produkowanych tygodniowo, a także listę bohaterów, miast oraz fortów wraz z wojskiem.





Ikony bohaterów.
Ikony bohaterów pod kontrolą gracza pojawiają się w dolnej części ekranu, obok mini-mapy. Możesz wybrać bohatera, klikając jego ikonę, lub otworzyć okno bohatera podwójnym kliknięciem.

Okno rozkazów
Znajdują się tu następujące opcje:
- **Koniec tury** – kliknięcie tu powoduje zakończenie obecnej tury. Dni tygodnia znajdują się dookoła przycisku i są zaznaczone na żółto.
- **Informacje o misji** – ten przycisk otwiera okno misji.
- **Księga zaklęć** – ten przycisk otwiera księgę zaklęć wybranego bohatera.
- **Kontynuacja ruchu** – powoduje przemieszczenie bohatera po wcześniej wyznaczonej trasie. Jeżeli bohaterowi nie wyznaczono trasy, przycisk jest nieaktywny.
- **Opcje** – ten przycisk otwiera okno opcji. Na ekranie opcji można wczytywać i zapisywać grę, zmieniać konfigurację gry oraz sprzętu, rozegrać mapę od początku, wyjść do menu głównego lub opuścić grę.



Okno księgi zaklęć
Kliknij ikonę księgi zaklęć, aby otworzyć księgę zaklęć. Ta ikona jest dostępna zarówno na mapie gry, jak i podczas walki. Księga zaklęć służy przede wszystkim do używania aktywnych zdolności, ale można w niej obejrzeć także pasywne zdolności.

Miejsca na przyciski własne
W górnym lewym rogu niektórych okien znajduje się specjalna ikona – przycisk własny. Przyciski te można przeciągnąć na puste miejsca na interfejsie użytkownika. Pozwalają one na szybki dostęp do okien. Na puste miejsca można także przeciągnąć zaklęcia.

ROZGRYWKA NA MAPIE GRY

Przygoda w świecie Might & Magic® Heroes® VI rozpoczyna się na mapie gry. Mają tu miejsce zdarzenia na strategicznym poziomie gry. Tutaj gracze zdobywają nowe terytoria, zbierają zasoby oraz wchodzą w interakcje z obiektami, neutralnymi jednostkami oraz innymi graczami. Ekran gry pokazuje wydarzenia, które mają miejsce w danej misji. Na mapie widoczny jest tylko teren w zasięgu wzroku kontrolowanych przez gracza bohaterów. Pozostałe terytoria są zakryte przez „mgłę wojny" i nie są widoczne na mapie. Na większości map znajduje się także poziom podziemi, do którego można uzyskać dostęp, używając specjalnych wejść.

Misje i zadania

Misje i zadania są podawane na początku misji. W zależności od okoliczności i wydarzeń, w trakcie misji mogą pojawić się także nowe zadania lub misje. Aby ukończyć daną mapę, musisz wykonać wszystkie główne zadania i misje.

Miasta

Jeżeli w mieście jest postawiony budynek produkujący stworzenia, możesz je rekrutować z puli stworzeń.

Forty

Forty są słabszymi wersjami miast. Tak jak miasta, zapewniają strefy kontroli i umocnienia przeciw napastnikom.
W forcie możesz rekrutować stworzenia, o ile są one połączone z siedliskami stworzeń na mapie gry. W fortach nie można jednak stawiać budynków.

Siedliska

Każde zdobyte siedlisko dodaje na początku tygodnia do puli nowe stworzenia. Każda frakcja posiada trzy rodzaje siedlisk: siedlisko podstawowych stworzeń produkuje wszystkie 3 typy podstawowych jednostek, siedlisko elitarnych stworzeń produkuje wszystkie 3 typy elitarnych stworzeń, a siedlisko legendarnych stworzeń produkuje legendarne stworzenia.

Pula stworzeń

Każde stworzenie wyprodukowane przez miasto lub siedlisko na mapie gry zostaje dodane do tzw. puli stworzeń. Stworzenia w puli należą do twojego królestwa, więc nie tracisz ich w przypadku utraty miasta lub siedliska – podobnie, jak w przypadku surowców. Do puli stworzeń mają dostęp miasta i forty, z pewnymi wyjątkami. Możesz sprawdzić tygodniową produkcję stworzeń w oknie informacji o królestwie.

Przemieszczanie bohaterów

Trasy

Aby ustawić trasę bohatera, kliknij lewym przyciskiem myszki wybrany cel lub obiekt. Jeżeli jest on dostępny dla bohatera, na mapie pojawi się trasa z kropek. Kliknij to samo miejsce ponownie, aby potwierdzić punkt docelowy bohatera. Jeżeli droga do celu jest zablokowana przez jednostki przeciwnika, linia będzie miała kolor czerwony od miejsca, w którym rozpocznie się bitwa. Każdy bohater ma do dyspozycji określoną liczbę punktów ruchu na dzień. Jeżeli punkt docelowy znajduje się poza zasięgiem bohatera, kropki poza zasięgiem będą zaznaczone na biało.

Teren i szybkość

Na lądzie, prędkość ruchu (odległość, którą dany bohater wraz z armią może pokonać w ciągu dnia) zależy od kilku czynników:

- Typ terenu: brukowane drogi pozwalają na szybkie przemieszczanie się. Prędkość na obszarach bez drogi zależy od rodzaju terenu. Jedne tereny są trudne do pokonania, inne są łatwiejsze. W grze wyrażone jest to większym lub mniejszym kosztem punktów ruchu wymaganym do przekroczenia danego pola na mapie gry. Kiedy wyznaczasz trasę bohatera, komputer automatycznie wybiera drogę o najmniejszym koszcie w punktach ruchu.
- Pewne obiekty na mapie gry raz zdolności zapewniają premię do punktów ruchu bohatera (np. stajnie, latarnia oraz zdolność znajdowania drogi).
- Bohaterowie bez armii wydają mniej punktów ruchu, jednak ich trasa nie może przechodzić przez pozycje wrogich stworzeń lub bohaterów.

Jeżeli do rzeki prowadzi ścieżka, można ją najczęściej przekroczyć w bród. Po głębokich zbiornikach wodnych (jeziorach i morzach) mogą poruszać się jedynie statki oraz bohaterowie Świątyni. Statki można budować w stoczni.

Kalendarz i czas

Czas w świecie gry

Jedna tura na mapie gry zajmuje jeden dzień czasu gry. Tura kończy się, gdy bohaterowie dojadą do swoich punktów docelowych albo wyczerpią swoje punkty ruchu. Kiedy każdy z graczy zakończy turę, rozpoczyna się nowy dzień.

Z początkiem każdego tygodnia, w budynkach miejskich i siedliskach kończy się trening nowych stworzeń, które stają się dostępne podczas rekrutacji.

Tygodnie stworzeń

Niektóre tygodnie w Ashanie mają wpływ na przygody graczy. Jedne zwiększają produkcję stworzeń, inne zwiększają skuteczność zaklęć, zmniejszają koszt ruchu po wodzie itp. Kolejność tygodni jest ustalona, ale początkowy tydzień jest losowy.

Zasoby

W grze występują 4 rodzaje zasobów – drewno, ruda, kryształy i złoto. Gracze otrzymują je dzięki kopalniom zdobytym na mapie gry. Kopalnie codziennie produkują zasoby.

Złoto, drewno i ruda są zasobami występującymi dość często. Kryształy są rzadkim zasobem wymaganym do konstrukcji zaawansowanych budynków i rekrutacji najpotężniejszych stworzeń.

Surowce można zdobyć na kilka sposobów.

- Główny budynek w mieście zapewnia codziennie pewną ilość złota. Zasobami można także handlować na targowiskach w miastach. Im więcej posiadasz targowisk, tym lepsze otrzymasz kursy wymiany.
- Unikatowe zasoby: podczas eksploracji mapy gry natkniesz się na skrzynie oraz wolno stojące zasoby, które możesz zebrać.

Strefy kontroli

Zasady działania stref kontroli

W każdej strefie znajduje się jeden punkt kontroli. Może nim być miasto lub fort.

Po zdobyciu punktu kontroli, uzyskujesz kontrolę nad kopalniami i siedliskami według następujących zasad:

- Zdobywasz automatycznie kontrolę nad wszystkimi kopalniami i siedliskami w strefie kontroli, które nie są neutralne.
- Bohaterowie innych graczy mogą zdobywać kopalnie oraz siedliska w twojej strefie kontroli. Aby utrzymać kontrolę nad budynkiem, bohaterowie ci muszą przebywać przy wejściu do budynku. Odzyskasz panowanie nad budynkiem w momencie, gdy wrogi bohater go opuści.
- Jeżeli gracz zdobędzie neutralną kopalnię w swojej strefie kontroli, zostanie ona połączona z punktem kontroli.
- Jeżeli obszar (punkt kontroli) jest neutralny, zdobyte kopalnie i siedliska pozostaną pod kontrolą gracza po opuszczeniu ich przez bohatera. Obiekt pozostanie pod kontrolą gracza do momentu zdobycia punktu kontroli.

Nad każdym z budynków, które są częścią strefy kontroli, znajduje się znacznik wskazujący kierunek do punktu kontroli.

Korzyści z kontroli nad obszarem

Kontrola nad strefą niesie ze sobą pewne korzyści:

- Bohaterowie właściciela wydają w strefie kontroli mniej punktów ruchu.
- Niektóre unikatowe budynki wpływają na różne elementy gry w strefie kontroli miasta, w którym są wybudowane.

Obszary pozbawione punktów kontroli

Na mapie występują obszary, które nie są objęte strefami kontroli. Jeżeli zdobędziesz kopalnię lub siedlisko na takim obszarze, pozostaną one pod twoją kontrolą do momentu, gdy zdobędzie je ktoś inny.

Budynki

Bohaterowie mogą odwiedzać budynki na mapie gry. Niektóre z budynków można odwiedzić tylko raz na tydzień, inne można zdobyć. Nad zdobytym budynkiem wyświetlane jest godło właściciela.

Znaleziska

Oprócz zasobów, na mapie przygody znajdują się także przedmioty i skrzynie.

Przedmioty

Zwykłe przedmioty

Bohaterowie mogą natrafić na potężne przedmioty, które pomogą im w walce. Założony przez bohatera przedmiot ma specjalne działanie – na przykład zwiększa atrybuty bohatera. Zwykłe przedmioty dzielą się na trzy kategorie:

- Przedmioty magiczne są najsłabszymi z przedmiotów.
- Artefakty mają większą moc.
- Relikwie są najsilniejszymi z przedmiotów.

Zestawy

Niektóre zwykłe przedmioty są częścią większego zestawu. Kiedy twój bohater założy minimalnie dwie części danego zestawu, otrzyma dodatkowe premie z tytułu jego posiadania. Każda dodatkowa para przedmiotów z zestawu daje bohaterowi dodatkową premię. Zestawy przechodzą do kolejnych części kampanii wraz z bohaterem głównym.

Broń rodowa

Bronie rodowe to specjalne, rzadkie i bardzo potężne przedmioty. W przeciwieństwie do zwykłych przedmiotów, są własnością twojego rodu: kiedy znajdziesz broń rodową, będzie ona dostępna w oknie bohaterów rodu, w zakładce broni rodowych. Z tego typu przedmiotów mogą korzystać wszyscy bohaterowie z twojego rodu.

Bronie rodowe zyskują doświadczenie wraz z bohaterem, który ich używa. Po zdobyciu odpowiedniej ilości doświadczenia, broń zyska nowy poziom i zapewni bohaterowi nową premię. Większość broni rodowych może uzyskać aktywną zdolność, z której bohater będzie mógł korzystać w bitwach.

Mikstury i zwoje

Na mapach znajdują się także mikstury oraz zwoje, które można wykorzystać w trakcie bitwy. Mikstury przywracają manę bohatera, a zwoje działają podobnie do zdolności. Są jednak pewne różnice: zwój znika po użyciu, nie powodując utraty many.

Łzy Ashy

Łzy Ashy są przedmiotami niezbędnymi do wybudowania specjalnych budynków w miastach. Jest kilka sposobów na zdobycie Łzy Ashy. Po jej zdobyciu, musi zostać przeniesiona do miasta kontrolowanego przez gracza. Budynki wymagające łez Ashy można stawiać tylko w mieście z kapitolem.

ZARZĄDZANIE BOHATERAMI

Okno bohatera

Aby otworzyć to okno, kliknij dwukrotnie ikonę bohatera. Możesz w nim obejrzeć współczynniki bohatera, założyć przedmioty, zarządzać armią, a także wyświetlić i wybrać drogę reputacji.



Reputacja

Tutaj możesz sprawdzić, którą drogą reputacji podąża twój bohater: Drogą Krwi lub Drogą Łez. Te dwie drogi symbolizują działania bohatera, które mają wpływ na jego reputację w świecie Ashanu.

Jeżeli bohater zdobędzie dostateczną liczbę punktów Drogi Krwi lub Drogi Łez, będzie mógł zmienić klasę i zacząć podążać daną drogą reputacji. Klasę bohatera można zmienić w jego oknie. Klasa zostaje zmieniona na stałe - w tej samej grze lub kampanii nie będzie można już przywrócić poprzedniej klasy bohaterowi. Bohater, który podąża jedną z Dróg, otrzymuje następujące premie:

- 1 zdolność bohatera, unikatową dla klasy oraz reputacji,
- 1 potężniejszą zdolność bohatera, unikatową dla jego klasy oraz reputacji,
- premię do zdolności bohatera związanych z aktualną reputacją bohatera.

Do momentu zmiany klasy, bohaterowie są neutralni.
Neutralni bohaterowie także otrzymują unikatową zdolność dla swojej klasy. Neutralne zdolności zostają zachowane podczas zmiany klasy przez bohatera.

Premie rodowe

To okno można otworzyć za pomocą zakładki w dolnym lewym rogu okna bohatera.
Podczas gry w trybie online, możesz tu obejrzeć wybrane cechy rodowe oraz użyć broni rodowej.

Cechy rodowe

Cechy rodowe wybrane w danej grze są widoczne w górnej części okna dynastii. Przesuń kursor na ikonę, aby otrzymać dodatkowe informacje na temat danej cechy rodowej.
Uwaga: niektóre cechy rodowe mogą nie mieć wpływu na wyświetlanego bohatera, ponieważ zapewniają premie graczowi, a nie bohaterom.

Broń rodowa

W dolnej części okna dynastii widoczne są wszystkie odblokowane przez gracza bronie rodowe.
Bronie rodowe można zakładać dokładnie tak samo, jak zwykłe przedmioty. Aby wymienić broń rodową, przeciągnij nową broń rodową na miejsce obecnie używanej.

Okno drzewka zdolności

Zdolności Mocy

Zdolności Mocy dzielą się na pięć kategorii i trzy poziomy. Zdolności 1. poziomu znajdują się w górnym rzędzie, zdolności 2. poziomu w środkowym, a zdolności poziomu 3. w dolnym. Zdolności 3. poziomu są niedostępne dla postaci specjalizujących się w Magii.

Zdolności Magii
Zdolności Magii są podzielone na szkoły magii.
Szkół magicznych jest siedem, ale niektóre z nich są niedostępne dla pewnych frakcji. Zdolności magii 3. poziomu są niedostępne dla bohaterów specjalizujących się w Mocy.

Zakładka taktyczna
Zakładka taktyczna wyświetla specjalne zdolności bohatera.

Zdolności frakcji
Zdolności frakcji bohatera zależą od frakcji, do której on należy.
Zdolności frakcji mogą być stosowane przez bohaterów i dzielą się na 4 poziomy – każdy kolejny jest potężniejszy od poprzedniego:
• **Poziom 2 zdolności** – zdobywany na poziomie 5. bohatera
• **Poziom 3 zdolności** – zdobywany na poziomie 15. bohatera
• **Poziom 4 zdolności** – zdobywany na poziomie 25. bohatera

Atak bohatera
Każdy bohater posiada własny atak – zależy on od frakcji, do której należy bohater. Umieść kursor na ikonie ataku bohatera, aby wyświetlić opis jego ciosu.
Więcej informacji znajduje się w dalszej części niniejszej instrukcji, w rozdziale „Ataki bohatera”.

Specjalizacja
Ta zdolność jest dostępna od 1. poziomu – wybiera się ją podczas tworzenia bohatera.

Zdolności związane z reputacją
Zdolności związane z reputacją zależą od frakcji oraz reputacji bohatera. Pierwszą zdolność otrzymuje on na 1. poziomie, kiedy jest jeszcze neutralny. Aby zdobyć drugą zdolność, bohater musi zmienić klasę i wejść na Drogę Krwi lub Drogę Łez. Trzecia, potężniejsza zdolność zostaje odblokowana, kiedy bohater uzyska maksymalny poziom reputacji na wybranej drodze.

Zwracanie punktów
Po zmianie klasy, bohaterowie otrzymują możliwość ponownego wyboru zdolności. Można tego dokonać tylko jeden raz, dopóki bohater nie osiągnie nowego poziomu.
Kiedy klikniesz na przycisk zwracania punktów, bohater straci wszystkie zdolności z zakładek Mocy i Magii.
Bohater odzyska wszystkie punkty i dzięki temu będzie mógł nauczyć się innych zdolności.

Okno wymiany
Jeżeli bohaterowie gracza spotkają się na mapie, będą mogli wymienić się armiami i przedmiotami. Kliknij docelowego bohatera, aby otworzyć okno wymiany.
W grach wieloosobowych, bohaterowie sprzymierzonych ze sobą graczy także mogą się spotykać, jednak nie będą w stanie zabierać przedmiotów lub stworzeń drugiego gracza.

WIDOK MIASTA

Okno miasta

Każdej z funkcji miasta odpowiada jedna zakładka w jego oknie. Zakładki znajdują się w dolnej części okna



Na ekranie miasta jest przedstawiony jego widok, a poniżej znajduje się armia przebywająca w mieście oraz bohater odwiedzający miasto wraz ze swoją armią.

Górny rząd zawiera miejsca w garnizonie, dolny zawiera miejsca dla bohatera odwiedzającego miasto oraz jego armii.
Aby przenieść bohatera z garnizonu na miejsce dla bohatera odwiedzającego albo odwrotnie, przeciągnij portret bohatera na nową pozycję.

Okno bohatera pozwala na wymianę wojsk pomiędzy garnizonem a armią bohatera odwiedzającego miasto, a także na dzielenie, łączenie i zmianę składu wojsk.

Ikony wyboru miasta/fortu

Ikony wyboru miasta/fortu znajdują się nad mapką, po lewej stronie okna miasta. Dzięki tym ikonom możesz szybko wyświetlić inne miasto. Kliknij ikonę miasta lub fortu, aby je wybrać.
Na obrazkach przedstawiających miasta znajduje się niewielka ikona – dzięki niej możesz sprawdzić, czy w danym mieście można wznosić budynki.

Budynki

Miasta oferują bohaterom różne możliwości, w zależności od postawionych w nich budynków. Jeżeli będziesz odpowiednio planować rozbudowę miasta, znacznie zwiększysz swoje szanse na zwycięstwo w danym scenariuszu.

Aby przejść do drzewka rozwoju miasta, kliknij jego zakładkę. Drzewko miasta pokazuje kolejność, w jakiej można stawiać budynki w mieście. Opis budynków oraz wymagania związane z ich budową znajdują się w podpowiedziach.

Unikatowe budynki frakcji

Każda frakcja posiada cztery unikatowe budynki. W każdym mieście możesz wybudować najwyżej dwa z nich. Umożliwiają one zastosowanie różnych strategii, więc wybieraj z rozwagą! Niektóre unikatowe budynki w mieście posiadają własne okna, a ich zakładka pojawia się wśród innych budynków w mieście.

Łzy Ashy

Łzy Ashy są przedmiotami niezbędnymi do wybudowania specjalnych budynków w miastach. Jest kilka sposobów na zdobycie Łez Ashy. Jednym z nich jest pokonanie półboskiego stworzenia. Zdobyta Łza Ashy musi zostać przeniesiona do miasta kontrolowanego przez gracza. Budynki wymagające Łez Ashy można budować tylko w mieście z kapitolem.

Rekrutowanie stworzeń

Kliknij zakładkę rekrutacji, aby rozpocząć rekrutację stworzeń. Dostępne stworzenia znajdują się w górnym rzędzie ekranu rekrutacji. Jeżeli chcesz zatrudnić stworzenia należące do innej frakcji, kliknij symbol frakcji nad nimi. Liczby pod portretami stworzeń wskazują, ile stworzeń jest dostępnych w puli.



Ulepszanie stworzeń

W oknie rekrutacji można także ulepszyć stworzenia.
Jeżeli stworzenie w garnizonie może zostać ulepszone, nad jego portretem pojawi się niewielka strzałka w górę. Kliknij ją, aby ulepszyć to stworzenie.

BITWA

W czasie walki musisz wyeliminować wszystkie stworzenia przeciwnika albo zmusić przeciwnika do ucieczki w wyniku poniesionych strat.

Początek bitwy

Jeżeli bohater gracza posiada zdolność „Taktyka I”, bitwa zacznie się od fazy taktycznej. Walka rozpocznie się po ustawieniu oddziałów. Przegrany bohater ginie, o ile nie ucieknie z bitwy. Zwycięzca zdobywa doświadczenie oraz przedmioty należące do przeciwnika.

Faza taktyczna

Jeżeli bohater gracza posiada zdolność „Taktyka I”, przed każdą bitwą będzie mógł ustawić swoje oddziały na polu bitwy. W tej fazie na ekranie pojawi się pasek armii z rezerwami wojsk: niewystawione stworzenia mają normalne kolory, a już wystawione jednostki są w wyświetlone w odcieniach szarości. Aby przenieść oddział, przeciągnij go na pole bitwy albo na pasek armii.

Okno rozkazów

Automatyczne rozmieszczenie: wszystkie stworzenia zostaną rozmieszczone na polu bitwy automatycznie.
Opcje: wyświetla menu opcji.
Menu ucieczki: tutaj możesz wycofać się z pola bitwy i utracić część swoich wojsk, albo wczytać grę zapisaną przed atakiem na przeciwnika. Po wycofaniu, bohaterowie trafiają do auli bohaterów, gdzie możesz ich ponownie rekrutować. Uwaga: opcja wczytania gry jest dostępna tylko w trybie gry jednoosobowej. Musisz też być stroną atakującą.



Pole bitwy

Na początku pojawia się ekran pola, na którym rozegra się bitwa. Wojska armii atakującej znajdują się po lewej stronie.



Pasek akcji

Bitwa składa się z tur – każde stworzenie może wykonać ruch raz na turę. Kolejność stworzeń zależy od ich inicjatywy – im większa inicjatywa, tym wcześniej dane stworzenie wykona ruch.

Na dole ekranu znajduje się pasek akcji. Po jego lewej stronie, w większej ramce, widnieje portret stworzenia, które ma wykonać ruch. Podczas bitwy, oddziały wykonują ruchy w kolejności zaznaczonej na pasku akcji, od lewej do prawej. Aktywne stworzenie może zaatakować, użyć zdolności, a także przejść do obrony lub zaczekać.

Podczas bitwy, kolejka może się zmienić. Na przykład, kiedy oddział zostanie wyeliminowany, jego pozycja w kolejce się zwolni. Niektóre zaklęcia mają wpływ na inicjatywę oddziałów i zmieniają ich pozycję w kolejce. Oddział, na który rzucono zaklęcie, przesunie się do przodu lub do tyłu w na pasku.

Kolejność stworzeń w kolejnej turze jest także widoczna na pasku akcji: kiedy stworzenie wykona ruch, jego portret zmieni kolor na szary i powróci na koniec kolejki.

Liczba pod portretem stworzenia wskazuje, ile stworzeń pozostało w oddziale. Jeżeli liczba ta spadnie do 0, oddział zginie. Kolor tła za tą liczbą jest taki sam, jak kolor gracza.

W rogach portretów stworzeń pojawiają się czasami ikony:
- Strzałki w lewym górnym rogu oznaczają pozytywny oraz negatywny wpływ zdolności.
- Ikona pominięcia tury w prawym górnym rogu oznacza, że stworzenie traci turę pod wpływem jakiegoś efektu.
- Jeżeli ikona pojawi się w lewym dolnym rogu, stworzenie zmieniło strony pod wpływem efektu.
- W dolnym prawym rogu mogą pojawić się dwie ikony. Jedna z nich oznacza, że oddział został przywołany, a druga, że stworzenie przybyło z wrót demonów.

Miejsca na przyciski własne

Na puste miejsca w interfejsie użytkownika można przeciągnąć zaklęcia z księgi zaklęć. Umożliwia to szybki dostęp do wybranych zaklęć – aby z nich korzystać, nie trzeba otwierać księgi zaklęć.

Zasady walki

Obliczanie obrażeń

Całkowite obrażenia zadane w jednym ataku są sumą obrażeń poszczególnych stworzeń w atakującym oddziale. Zadane obrażenia są losową liczbą z zakresu obrażeń oddziału. Oddział zadaje losową liczbę punktów obrażeń pomiędzy minimalnymi, a maksymalnymi obrażeniami pomnożonymi przez liczbę stworzeń.

Obrażenia zostają zadane celowi w następujący sposób: jeżeli zadane obrażenia są większe niż liczba punktów życia pierwszego stworzenia w oddziale, stworzenia ginie, a pozostałe obrażenia zostają zadane kolejnemu stworzeniu itd.

Jeżeli obrażenia zadane stworzeniu są mniejsze od liczby jego punktów życia, stworzenie zostaje ranne. Liczba punktów życia tej jednostki pojawia się w okienku informacji oddziału.

Szacowany wynik ataku pojawia się obok kursora. Uwzględnia on odporności celu, a także zdolności stworzeń oraz bohaterów, które działają ze 100% prawdopodobieństwem. Zdolności, których wystąpienie jest losowe (np. szczęście) nie są uwzględniane przy szacowaniu obrażeń.

Obrona / czekanie
Czasami lepiej jest pominąć turę i zaczekać na odpowiedni moment do ataku. W tym przypadku można skorzystać z przycisku obrony – dzięki temu oddział przyjmie pozycję obronną. Można też kliknąć przycisk czekania, aby przesunąć ruch jednostki na koniec tury.
Jeżeli jednostka przechodzi do obrony, jej obrona i obrona przed magią zwiększają się do kolejnego ruchu.
Czekające stworzenie wykonuje ruch jako ostatnie w danej turze. Jeżeli czeka kilka stworzeń, ich kolejność zostaje odwrócona: zaczyna stworzenie o najniższej inicjatywie.

Kontratak
Większość stworzeń automatycznie odpowiada atakiem na atak przeciwnika. Nosi to nazwę kontrataku. Zasadniczo, jednostka może wykonać jeden kontratak na turę i tylko w walce wręcz. Specjalne zdolności stworzeń mogą stanowić wyjątek od tej reguły.

Użycie zdolności specjalnej
Ten rozkaz jest dostępny tylko w przypadku stworzeń, które posiadają zdolność specjalną. Kliknij przycisk zdolności specjalnej nad przyciskami obrony i czekania.

Niektóre zdolności specjalne są używane automatycznie, inne wymagają celu. Kliknij prawym przyciskiem, aby anulować użycie zdolności specjalnej. Użycie zdolności specjalnej zużywa ruch stworzenia w danej turze.

Niektóre zdolności mogą zostać wykorzystane ograniczoną liczbę razy, w przypadku innych należy odczekać kilka tur przed ponownym użyciem. Czas do ponownego użycia równy dwóm turom oznacza, że zdolność jest nieaktywna przez następną turę po użyciu.

Leczenie
Podczas leczenia oddziału, najpierw zostaje uleczona pierwsza jednostka w oddziale. Jeżeli pozostały jeszcze punkty leczenia, jedno z zabitych stworzeń zostaje wskrzeszone i uleczone itd. Liczebność uleczonego oddział nie może przekroczyć jego początkowej liczebności. Po zakończeniu walki, ranne jednostki odzyskują stracone punkty życia.

Szczęście i morale
Atrybut szczęścia określa szansę zadania przez stworzenie obrażeń z premią +50% w trakcie zwykłego ataku. Atrybut przeznaczenia bohatera jest dodawany do szczęścia stworzenia. Szczęście stworzenia może mieć ujemną wartość. W tym przypadku, istnieje szansa na zmniejszenie zadawanych przez nie obrażeń o 50%.

Wysokie morale pozwala stworzeniom na wykonanie dwóch ruchów w jednej turze. W drugim ruchu (w wyniku wysokiego morale), prędkość i obrażenia stworzenia są zmniejszone o połowę.
Niskie morale może sprawić, że stworzenie pominie swoją turę.

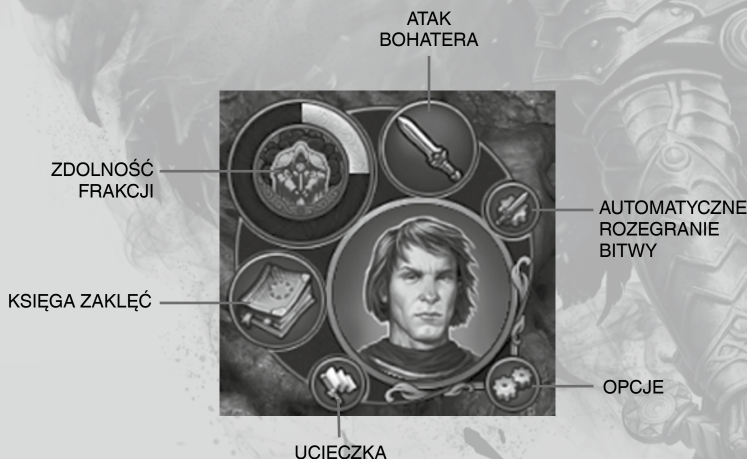
Przeszkody i osłona
Wszystkie przeszkody na polu bitwy zapewniają osłonę przed atakami. Stworzenia atakujące z dystansu zadają mniejsze obrażenia celom znajdującym się zaraz za przeszkodą (w pionie, poziomie lub po przekątnej) na ich linii ataku.

Fortyfikacje miasta (mury, brama i wieże) są wyjątkiem od tej zasady: zapewniają one osłonę nawet, jeżeli atakowane stworzenia znajdują się w większej odległości za nimi. Stworzenia atakujące na dystans nie zadają mniejszych obrażeń, jeżeli strzelają zza osłony.

Katapulty
Katapulty są poza kontrolą gracza i wybierają cele automatycznie.

Panel interakcji bohatera

Bohaterowie mogą wykonać dwie akcje na turę przed ruchem swoich stworzeń. Pierwsza akcja może zostać zużyta na zdolność z księgi zaklęć albo atak bohatera. W drugiej akcji bohater może skorzystać ze zdolności frakcji.



Zaklęcia

Aby rzucić zaklęcie, kliknij przycisk księgi zaklęć. Możesz następnie wybrać zdolność z otwartej księgi. W zależności od użytej zdolności, wystąpi jedna z trzech sytuacji:

- Umiejętność nie wymaga celu i zostaje użyta automatycznie.
- Musisz wybrać cel – własny oddział lub oddział wroga.
- Musisz wybrać obszar docelowy. Wybrany cel (miejsce na polu bitwy, stworzenie lub stworzenia) zostanie podświetlony.

Atak bohatera

Mimo że bohaterowie główni stoją na tyłach, mogą atakować wrogie jednostki i zadawać im obrażenia. Nie wymaga to many ani zdolności. Atak ten wykonuje się za pomocą przycisku ataku bohatera.

Zdolność frakcji

Ze zdolności frakcji można korzystać raz na turę, niezależnie od zdolności z księgi zaklęć oraz ataków bohatera. Każda z frakcji posiada własne zdolności.

Niektóre wydarzenia w trakcie bitwy (zależne od frakcji bohatera) napełniają energię zdolności frakcji. Kiedy jej pasek będzie napełniony, możesz użyć zdolności frakcji 1. poziomu. Możesz poczekać, aż pasek napełni się po raz drugi, trzeci lub czwarty, dzięki czemu zdolność frakcji będzie miała większą skuteczność.
Po użyciu zdolności, pasek zdolności zostaje opróżniony.

GWARANCJA

Firma Ubisoft na okres 90 dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, że płyta kompaktowa lub kartridż dołączony do tego produktu będzie wolny od wad i uchybień w jakości wykonania podczas normalnego użytkowania. Najpierw należy zwrócić wadliwy produkt do punktu zakupu wraz z załączonym dowodem zapłaty. Jeśli z jakiegoś powodu będzie to niemożliwe (a nie upłynęło więcej niż 90 dni od daty zakupu), wadliwe nośniki należy zwrócić do firmy Ubisoft, załączając oryginalne opakowanie, paragon z widoczną datą zakupu oraz opis usterki z podanym miejscem zakupu.

Aktualną listę punktów reklamacyjnych znajdziesz na stronie **www.ubi.com/pl**

Jeśli do gry w sieci wymagany jest klucz aktywacyjny, nie można go będzie odtworzyć lub zamienić na inny. W gestii pierwotnego nabywcy leży odpowiednie zabezpieczenie takich danych.
Firma Ubisoft nie wymienia zagubionych, ukradzionych czy nieprawidłowych kluczy aktywacyjnych.

WSPARCIE TECHNICZNE

W razie zaistniałych problemów technicznych z grą zachęcamy do odwiedzenia centrum wsparcia technicznego pod następującym adresem: **http://support.ubi.com/**
Nasze centrum wsparcia technicznego zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.
Usługa ta jest darmowa i jest czynna 24 godziny na dobę przez 7 dni w tygodniu.

Jeśli odpowiedź na Twoje pytanie nie znajduje się na stronie internetowej prosimy skontaktować się z działem wsparcia technicznego, drogą e-mailową za pośrednictwem strony internetowej. W tym celu wystarczy kliknąć opcję «Zadaj pytanie» na stronie **http://support.ubi.com/**

Prosimy o dokładny opis zaistniałego w grze problemu. Prosimy również o załączenie pliku dxdiag - ten plik jest szczególnie przydany przy problemach związanych z grafiką lub uruchomieniem gry.

Aby wygenerować plik dxdiag, wystarczy wykonać ponizsze polecenia:

Windows XP: kliknij Start - Uruchom, w bialym polu wpisz polecenie dxdiag i kliknij OK.
Windows Vista/Windows 7: wciśnij klawisze Windows + R, w bialym polu wpisz polecenie dxdiag i kliknij OK.

Po uruchomieniu „Narzędzia Diagnostycznego DirectX” wystarczy kliknąć przycisk «Zapisz wszystkie informacje», zapisać plik w dowolnym miejscu na komputerze i załączyć go w wiadomości do działu wsparcia technicznego.

Zespół wsparcia technicznego jest rownież dostępny pod numerem **022 306 00 63** (koszt połączenia za jedną minutę według taryfy operatora telefonicznego za połączenie do Warszawy) od poniedziałku do piątku miedzy 16:00 a 20:00 godziną (z wyłączeniem świąt).